

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian adalah pendekatan penelitian kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah metode survei deskriptif. Pendekatan kuantitatif dalam penelitian digunakan untuk mengukur kebiasaan bermain *online game*. Data hasil penelitian berupa skor (angka-angka) akan diproses melalui pengolahan statistik yang kemudian di deskripsikan untuk mendapatkan gambaran umum bermain *online game* dan membaginya kedalam kategori *Strong* dan *weak*. Data dikumpulkan dengan menggunakan Instrumen kebiasaan bermain *online game*.

Analisis data tentang *online game* kemudian dijadikan sebagai landasan penyusunan program hipotetik bimbingan dan konseling untuk mencegah kebiasaan bermain *online game* peserta didik kelas VIII SMPN 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu metode deskriptif. Alasan peneliti menggunakan metode deskriptif karena peneliti bermaksud mendeskripsikan gambaran kebiasaan *game online* pada siswa kelas VIII SMPN 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020 dan kemudian mendeskripsikan program hipotetik bimbingan dan konseling untuk mencegah kebiasaan bermain *online game* pada peserta didik. Data yang dihasilkan merupakan gambaran umum kebiasaan bermain *online game* pada seluruh siswa kelas VIII SMPN 40 Bandung Tahun Ajaran 2019/2020 yang menjadi dasar pengembangan program bimbingan dan konseling.

B. Partisipan

Lokasi penelitian dilaksanakan di SMPN 40 Bandung. Partisipan penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 40 Bandung tahun ajaran 2019/2020.

C. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian kebiasaan bermain *online game*.

Tabel 3.1
Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Populasi
1	VIII A	30 siswa
2	VIII B	29 siswa
3	VIII C	31 siswa
4	VIII D	32 siswa
5	VIII E	30 siswa
6	VIII F	29 siswa
7	VIII G	31 siswa
8	VIII H	30 siswa
9	VIII I	31 siswa
10	VIII J	31 siswa
Jumlah		303

Semua anggota populasi digunakan sebagai sampel yaitu seluruh siswa kelas VIII yang memiliki kebiasaan bermain *online game*. Teknik yang digunakan yaitu *sampling jenuh*.

D. Instrumen Penelitian

1. Definisi Operasional Variabel Kebiasaan Bermain *Online Game*

Kebiasaan bermain *online game* merupakan kegiatan yang dilakukan secara terus menerus, menetap untuk sekedar mencari kesenangan, serta suatu kegiatan yang tidak memerlukan fungsi berpikir yang cukup tinggi dan terjadi karena hasil dari perulangan setiap saat dari pemain tanpa memikirkan kondisi sehingga berdampak negatif pada individu yang memainkan.

Suatu aktivitas menjadi kecanduan dalam tahapan proses. Tahap terdiri dari tiga tahap yaitu yang pertama munculnya keinginan terhadap sesuatu yang menyebabkan rasa tertarik dan penasaran sehingga bertindak melakukan sesuatu. Tahap kedua, muncul perasaan suka terhadap apa yang membuatnya tertarik, kemudian kehilangan kendali atas diri sendiri dalam melakukan kegiatan yang berhubungan yang membuatnya tertarik. Tahap ketiga yaitu perilaku dilanjutkan menjadi sebuah kebiasaan yang susah untuk dihentikan karena timbulnya rasa senang pada otak.

Tinggi kebiasaan bermain *online game* dapat diketahui berdasarkan tujuh aspek menurut Brown, diantaranya yaitu *saliency*, *tolerance*, *withdrawal*, *loss of control*, *relief*, *relapse*, dan *negative outcomes*. Lebih jelas tujuh aspek kebiasaan bermain *online game* dijelaskan sebagai berikut.

- a. Keinginan bermain (*saliency*) menunjukkan keinginan untuk beraktivitas bermain online game yang tinggi dalam kehidupan seseorang.
 - 1) Keinginan tahap pemikiran (*cognitive saliency*) keinginan yang tinggi untuk bermain online game pada tingkat pemikiran
 - 2) Keinginan tingkat perilaku (*behavioral saliency*) keinginan yang tinggi untuk bermain online game pada tingkat perilaku
- b. Peningkatan waktu bermain (*tolerance*) aktivitas bermain online game tersebut mengalami peningkatan secara progresif selama rentang periode untuk mendapat efek kepuasan.
- c. Perasaan tidak menyenangkan (*withdrawal*) timbul perasaan tidak menyenangkan pada saat tidak melakukan aktivitas bermain online game
- d. Kehilangan kontrol (*loss of control*) keadaan dimana ketidakmampuan seseorang dalam membatasi waktu bermain online game.
- e. Kepuasan (*relief*) keadaan dimana seseorang merasa online game dapat menenangkan suasana hati.
- f. Pengulangan (*relapse*) kecenderungan untuk melakukan pengulangan kegiatan bermain online game atau kecenderungan karena ketidakmampuan untuk berhenti dari kegiatan bermain online game.

g. Timbul masalah negatif (*negative outcomes*) keadaan dimana kegiatan online game menimbulkan masalah dalam pribadi dan kehidupan sosialnya.

- 1) Timbul masalah pada diri sendiri (*interpersonal conflict*)
- 2) Timbul masalah dengan orang sekitarnya (*intrapersonal conflict*)

Seseorang memiliki kebiasaan bermain *online game* yang tinggi yaitu ketika mendapat empat dari tujuh kriteria kebiasaan bermain *online game*.

1. Instrumen Pengumpulan Data Kebiasaan Bermain *online Game*

Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah angket kebiasaan bermain *online game* yang di kembangkan dari teori Lee dan Cheung (2013) dan diadaptasi oleh Chutomi (2015) tentang kriteria seseorang yang memiliki kebiasaan bermain *online game*. Instrumen digunakan karena aspek yang akan diukur sama serta tingkat validas dan reliabilitas tinggi. Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan indeks validitas instrumen terentang antara 0,535 sampai dengan 0,921 pada taraf kepercayaan 95%, realibilitas sebesar 0,91. sehingga instrument yang dibuat oleh Ahmad Chutomi layak untuk digunakan. Aspek-aspek kebiasaan *online game* meliputi keinginan bermain (*salience*), meningkatkan waktu bermain (*tolerance*), perasaan tidak menyenangkan (*withdrawal*), kehilangan kontrol (*loss of control*), pengulangan (*relapse*), timbul masalah negatif (*negative outcomes*), dan kepuasan (*relief*).

Tabel 3.2

Kisi-kisi Instrumen Kebiasaan *Online Game*

Kriteria	Indikator	No Soal
Keinginan Bermain (<i>Salience</i>)	Memikirkan tentang aktivitas bermain <i>online game</i>	1, 2, 3
	Sebagian besar aktivitas sehari-hari adalah bermain <i>online game</i>	4, 5
	Berupaya meluangkan waktu untuk dapat	6, 7, 8

	bermain <i>online game</i>	
Peningkatan Waktu Bermain (<i>tolerance</i>)	Merasa butuh untuk meningkatkan durasi bermain <i>online game</i>	9, 10, 11
Perasaan Tidak Menyenangkan (<i>withdrawal</i>)	Muncul perasaan tidak menyenangkan ketika tidak bermain <i>online game</i>	12, 13, 14, 15
Kehilangan Kontrol (<i>loss of control</i>)	Merasa bosan ketika tidak bermain <i>online game</i>	16-17
	Sulit untuk mengurangi bermain <i>online game</i>	18, 19
Pengulangan (<i>relapse</i>)	Muncul perasaan ingin berhenti bermain <i>online game</i>	20
	Sulit untuk menghentikan bermain <i>online game</i>	21, 22, 23
Timbul masalah negatif (<i>negative outcomes</i>)	<i>Online game</i> mempengaruhi kehidupan sosial	24, 23, 24, 25, 26, 27
	<i>Online game</i> mempengaruhi kesehatan	28, 29, 30
	<i>Online game</i> mempengaruhi akademis	31, 32, 33
Kepuasan (<i>relief</i>)	Merasakan perasaan senang	34, 35, 36, 37
	Bermain <i>online game</i> mempengaruhi rasa stres	38, 39, 40, 41

	atau marah	
--	------------	--

Kuesioner yang digunakan yaitu kuesioner tertutup yang berisikan beberapa pernyataan yang sudah disediakan alternatif jawabannya beserta dengan tiga pertanyaan yang meliputi kapan waktu bermain, durasi yang dihabiskan untuk bermain *online game* dan alasan siswa bermain *online game*. Pengisian kuesioner tertutup hanya dapat dijawab responden sesuai dengan alternatif jawaban yang telah disediakan. Kuesioner *online game* terdiri dari 41 item pengukuran yang menggunakan skala empat dengan alternatif empat jawaban.

E. Uji Coba Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas

Sebagai syarat mutlak yang harus dipenuhi untuk menghasilkan data yang dapat dipercaya. Suatu instrumen dikatakan valid apabila memiliki tingkat validitas yang tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid akan memiliki tingkat validitas rendah.

Uji validitas instrumen bermain *online game* menggunakan pemodelan Rasch serta dilakukan terhadap 303 responden dengan kriteria pengujian validitas berdasarkan pemodelan *Rasch* menurut Sumintono dan Widhiarso (2014) adalah sebagai berikut.

- a. Nilai Outfit Mean Square (MNSQ) yang diterima: $0,5 < \text{MNSQ} < 1,5$;
- b. Nilai Outfit Z-Standard (ZSTD) yang diterima: $-2,0 < \text{ZSTD} < +2,0$;
- c. Nilai Point Measure Correlation (Pt Mean Corr): $0,4 < \text{Pt Measure Corr} < 0,8$;

Item dikatakan valid apabila memenuhi minimal dua dari tiga kriteria (nilai MNSQ, ZSTD dan Pt Mean Corr) yang telah ditetapkan dalam pemodelan Rasch.

Uji validitas instrumen bermain *online game* dilakukan terhadap tujuh aspek, yaitu aspek keinginan bermain (*salience*), peningkatan waktu bermain (*tolerance*), perasaan tidak menyenangkan (*withdrawl*), kehilangan kontrol (*loss of control*), pengulangan (*relapse*), timbul masalah negatif (*negative outcomes*) dan kepuasan (*relief*).

Hasil uji validitas instrumen bermain *online game* (terlampir) menggunakan pemodelan *rasch*, dilihat dari *oufit (MNSQ, ZSTD)* dan *PT. Measure (PT.Corr)*. Hasil uji coba validitas terhadap 41 item kebiasaan bermain *online game*, diketahui 37 item pernyataan valid dan empat item dinyatakan tidak valid. Secara lebih detail dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3.3

Hasil Uji Validitas Kebiasaan Bermain *Online Game*

Keterangan	No Item	Jumlah
Valid	1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41	37
Tidak Valid	5, 12, 22, 32	4
Jumlah (N)		41

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen kebiasaan bermain *online game* menggunakan *rasch model*, diperoleh persentase *unimensionality* yang dilihat dari nilai *raw variance* sebesar 53,5%. Menunjukkan instrumen berada pada kriteria bagus yang artinya instrumen dapat terpenuhi untuk mengukur kebiasaan bermain *online game*.

Tabel 3.4

Kriteria *Unimensionality*

Skor	Kriteria
> 61%	Istimewa
41 – 60 %	Bagus
21 - 40%	Cukup
16-20%	Jelek
< 15%	<i>Unexpected Variance</i>

Uji *item map* yang dapat menggambarkan kemampuan subjek dan tingkat kesukaran item dengan skala yang sama. Peta disebut *wright map* (terlampir).

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui konsistensi instrumen bermain *online game* yang digunakan pada penelitian. Instrumen yang *reliable* maka akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Data yang dihasilkan akan tetap sama walaupun diukur berkali-kali. Pada uji reliabilitas instrumen bermain *online game* dilakukan menggunakan pemodelan *Rasch* berdasarkan kriteria pada tabel 3.5.

Tabel 3.5

Kriteria Reliabilitas Instrumen (Nilai *Alpha Cronbach*)

No	Rentang	Kategori
1	<0,5	Buruk
2	0,5 – 0,6	Jelek
3	0,6 – 0,7	Cukup
4	0,7 – 0,8	Bagus
5	>0,80	Bagus Sekali

Sumber: (Suminto & Widhiarso, 2014, hlm. 112)

Selain melihat nilai *alpha Cronbach*, konsistensi jawaban dari responden dan kualitas item instrumen perlu dipertimbangkan dalam mengukur reliabilitas instrumen, berikut kriteria mengenai nilai *person reliability* dan *item reliability* dalam pemodelan *Rasch*.

Tabel 3.6

Kriteria Nilai *Person Reliability* dan *Item Reliability*

No	Rentang	Kategori
1	<0,67	Lemah
2	0,67 – 0,80	Cukup
3	0,81 – 0,90	Bagus

4	0,91 – 0,94	Bagus Sekali
5	>0,94	Istimewa

Sumber: (Suminto & Widhiarso, 2014, hlm. 112)

Hasil uji realibilitas instrumen kebiasaan bermain *online game* dari 37 pernyataan yang dinyatakan valid memperoleh nilai *alpha cronbach* sebesar 0,98 menunjukkan interaksi antara item dan person secara keseluruhan berada pada kategori istimewa, dengan nilai *person reliability* 0,95 serta nilai *item reliability* 0,97 dapat disimpulkan baik konsistensi jawaban dari responden dan kualitas item-item dalam instrumen masuk pada kategori istimewa. Lebih rinci hasil uji realibilitas instrumen kebiasaan bermain *online game* dijelaskan dalam tabel 3.7 berikut.

Tabel 3.7

Reliabilitas Instrumen Kebiasaan Bermain *Online Game*

No	Aspek	Mean	S. D.	Separation	Reliability	Alpha Cronbach
1	Person	1,93	1,68	4,58	0,95	0,98
2	Item	0,00	0,64	6,09	0,97	

F. Teknik Analisis data

1. Verifikasi Data

Verifikasi data bertujuan untuk menyeleksi data yang dianggap layak untuk diolah datanya dengan beberapa pertimbangan seperti kelengkapan identitas dan kelengkapan data dari pengisian angket penelitian serta keseriusan dalam menjawab angket. Hasil verifikasi data menunjukkan data yang layak diolah berjumlah 302 orang dari keseluruhan (303), satu responden tidak diikutsertakan dalam pengolahan data atas pertimbangan ketidak seriusan dalam mengisi angket.

2. Pedoman *Scoring*

Pada penelitian, Kuesioner kebiasaan *game online* siswa menggunakan dua jenis pernyataan yaitu pernyataan *favorable* (positif) dan juga pernyataan

unfavorable (negatif). Pada alternatif jawaban yang digunakan adalah Skala empat. Ke-empat alternatif respons diurutkan dari kemungkinan kesesuaian yang tertinggi sampai dengan kemungkinan kesesuaian yang terendah, yaitu: 1) Tidak pernah, 2) kadang-kadang, 3) Sering, dan 4) Selalu. Skor setiap pernyataan disesuaikan dengan jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.8

Kriteria Penskoran Instrumen Kebiasaan Bermain *Online Game*

Skor jawaban	Nilai	Kategori kebiasaan bermain <i>online game</i>
Selalu	4	<i>Strong habit</i>
Sering	3	<i>Strong habit</i>
Kadang-kadang	2	<i>Weak habit</i>
Tidak pernah	1	<i>Weak habit</i>

Data yang diperoleh dari penyebaran instrumen diolah dan dikelompokkan kedalam dua kategori yaitu *strong habit* dan *weak habit*. Pengkategorian Skor didapat melalui perhitungan sebagai berikut.

Tabel 3.9

Kategori Skala Kebiasaan Bermain *online game*

Rentang Skor		Kategori
$X > (\text{Mean} - S.)$	$X > (0,25)$	<i>Strong Habit</i>
$X < (\text{Mean} - S.D)$	$X < (0,25)$	<i>Weak Habit</i>

Kebiasaan bermain *online game* siswa akan di masukan ke dalam kategori *weak*, dan *strong* berdasarkan data yang telah diperoleh dan diolah.

3. Mengolah Data

Pengolahan data dilakukan untuk menghitung tingkatan kebiasaan game online siswa berdasarkan aspek keinginan bermain (*Salience*), peningkatan waktu bermain (*Tolerance*). perasaan tidak menyenangkan (*Withdraw*), kehilangan

kontrol (*Loss of Control*), perulangan (*Relapse*), timbul masalah negatif (*Negative Outcomes*), Kepuasan (*Relief*).

4. Analisis Data

Tabel 3.10
Karakteristik Prilaku Antara Kebiasaan *Strong Habit* dan *Weak Habit* dalam Bermain *Online Game*

Kategori	Karakteristik
<i>Strong Habit</i>	Siswa selalu memikirkan tentang aktivitas bermain <i>online game</i>
	Bermain <i>online game</i> merupakan kegiatan dominan siswa setiap hari
	Siswa meluangkan sebagian besar waktunya untuk bermain <i>online game</i>
	Siswa merasa butuh untuk meningkatkan durasi bermain <i>online game</i>
	Siswa memiliki perasaan yang tidak menyenangkan ketika sedang tidak bermain <i>online game</i>
	Munculnya rasa bosan pada diri siswa ketika tidak bermain <i>online game</i>
	Siswa memiliki kesulitan dikala ingin mengurangi waktu bermain <i>online game</i>
	Munculnya perasaan ingin menghentikan kebiasaan bermain <i>online game</i> pada siswa
	Siswa kesulitan untuk menghentikan kebiasaan bermain <i>online game</i>
	Kebiasaan bermain <i>online game</i> siswa mempengaruhi kehidupan sosial

	Kesehatan siswa terganggu dikarenakan kebiasaan bermain <i>online game</i>
	<i>Online game</i> mempengaruhi kegiatan belajar siswa
	Siswa memiliki perasaan senang dikala sedang bermain <i>online game</i>
	Bermain <i>online game</i> dapat mengurangi tekanan pada diri siswa
<i>Weak Habit</i>	Siswa tidak memikirkan tentang aktivitas bermain <i>online game</i>
	Bermain <i>online game</i> bukan aktivitas dominan siswa
	Tidak menyengaja meluangkan waktu untuk bermain <i>online game</i>
	Tidak merasa butuh untuk menambah durasi bermain <i>online game</i>
	Merasa biasa saja ketika tidak bermain <i>online game</i>
	Tidak memiliki kesulitan untuk mengurangi durasi bermain <i>online game</i>
	Tidak merasa kesulitan untuk berhenti bermain <i>online game</i>
	Bermain <i>online game</i> tidak mempengaruhi kehidupan sosial siswa
	Bermain <i>online game</i> tidak mempengaruhi kesehatan siswa
	Bermain <i>online game</i> tidak mempengaruhi kegiatan belajar siswa
	Biasa saja dikala bermain <i>online game</i> maupun

	tidak bermain <i>online game</i>
	Bermain <i>online game</i> merupakan kegiatan singkat untuk menghilangkan tekanan

G. Langkah-langkah Pengembangan Layanan Bimbingan dan Konseling

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti dalam pengembangan program bimbingan dan konseling meliputi.

1. Menganalisis hasil pengolahan data
2. Pembuatan Program Bimbingan dan Konseling beserta RPL BK

Layanan bimbingan dan konseling yang akan diberikan kepada siswa kelas VIII SMP 40 Negeri Bandung terangkum dalam komponen program layanan dasar sebagai berikut.

- a. Rasional
 - b. Landasan hukum
 - c. Visi Misi
 - d. Deskripsi kebutuhan
 - e. Tujuan
 - f. Komponen
 - g. Sasaran layanan
 - h. Rencana operasional pelaksanaan (*action plan*)
 - i. Evaluasi
 - j. Anggaran
3. *Judgment* program BK dan RPL BK

Judgment program bimbingan dan konseling dilakukan kepada empat dosen yang ahli pada bidang program, remaja dan pribadi.

4. Perbaikan program BK dan RPL BK

Beberapa masukan yang diberikan pada peneliti yaitu sebagai berikut.

- a. Deskripsi kebutuhan
- b. Teknik
- c. Tujuan layanan
- d. RPL